LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV MELALUI PENGGUNAAN *SCRATCH* DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 185 PALEMBANG

Ilda Rezki Putri Pratiwi Ritonga[1], Yasir Arafat[2], Murjainah[3]
[123]program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
Email : ildarezkiputripratiwiritonga@gmail.com, yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id, murjainah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the digital literacy of fourth-grade students through the use of Scratch in IPAS learning on the topic "Me and My Needs" at SD Negeri 185 Palembang. This study employed a qualitative descriptive method with data collection techniques including observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that the use of Scratch supported the development of students' digital literacy, as indicated by increased activeness, understanding, and student engagement in the learning process, although the use of devices was carried out alternately. The observation results indicated that students' digital literacy was categorized as very good, while the questionnaire results showed that most students were in the very good category with a percentage of 84,57%. Although there were still limitations in facilities and the need for guidance in using technology, Scratch was considered effective in supporting the digital literacy of elementary school students.

Keywords: *digital literacy, Scratch, IPAS learning, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi digital siswa kelas IV melalui penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di SD Negeri 185 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch* mendukung perkembangan literasi digital siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran meskipun penggunaan perangkat dilakukan secara bergantian. Hasil observasi menunjukkan literasi digital siswa berada pada kategori sangat baik, sedangkan hasil angket menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik dengan persentase 84,57%. Meskipun, masih terdapat keterbatasan sarana dan perlunya pendampingan dalam penggunaan teknologi, *Scratch* dinilai efektif dalam mendukung literasi digital siswa sekolah dasar.

Kata kunci: literasi digital, *Scratch*, pembelajaran IPAS, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar siswa. Penerapan Kurikulum Merdeka juga menyesuaikan kebutuhan pembelajaran yang lebih adaptif dengan menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar adalah literasi digital karena kemampuan tersebut menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Menurut Wahyuningsih, (2021) literasi digital di sekolah dasar merupakan kemampuan memanfaatkan media digital secara tepat, benar, dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, menyelesaikan tugas, serta mendukung aktivitas belajar siswa . Sejalan dengan itu, Naufal, (2021), menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan memperoleh, memahami, dan memanfaatkan informasi dari berbagai media digital untuk meningkatkan pengetahuan serta mengembangkan kreativitas siswa . Selain itu, Rizal dkk., (2022), menjelaskan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga kemampuan menggunakan informasi secara tepat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan keterkaitan antara siswa dengan lingkungan sekitar melalui pembelajaran yang kontekstual dan aktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung perkembangan literasi digital. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Scratch*. *Scratch* merupakan platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh Lifelong *Kindergarten Group di Massachusetts Institute of Technology* (MIT) dengan sistem berbasis blok sehingga mudah dipahami oleh anak-anak dan dapat digunakan untuk membuat animasi, permainan, serta proyek digital interaktif . Penggunaan *Scratch* juga membantu menyajikan konsep pembelajaran menjadi lebih nyata

melalui animasi, simulasi, gambar, dan aktivitas interaktif sehingga mendukung pembelajaran berbasis proyek sesuai Kurikulum Merdeka .

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 185 Palembang, pembelajaran IPAS masih cenderung dilakukan secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Pemanfaatan media digital juga belum optimal karena keterbatasan sarana seperti komputer dan perangkat digital yang jumlahnya masih terbatas sehingga kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi belum maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada masih terbatasnya kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, mengkomunikasikan, serta mengevaluasi informasi digital.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch* memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Penelitian Rahmadika dkk., (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media *Scratch* dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, tetapi penelitian tersebut lebih berfokus pada motivasi belajar dan belum mengkaji literasi digital . Penelitian Purba, (2025), menggunakan *Scratch* pada pembelajaran IPAS kelas IV, namun penelitian tersebut terfokus pada pengembangan media pembelajaran dan belum mendeskripsikan literasi digital siswa . Selain itu, penelitian Putro dan Astuti, (2024), membahas penerapan *Scratch* pada pembelajaran coding di sekolah dasar, tetapi belum dikaitkan secara langsung dengan pembelajaran IPAS dan penguatan literasi digital siswa

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan *Scratch* sebagai media pembelajaran dan belum banyak mengkaji literasi digital siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun, kajian yang membahas penggunaan *Scratch* untuk mendeskripsikan literasi digital siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji literasi digital siswa kelas IV melalui penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 185 Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono, (2023), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi digital siswa kelas IV melalui penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 185 Palembang dengan subjek penelitian siswa kelas IV, wali kelas, dan guru mata pelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang lebih lengkap mengenai literasi digital siswa selama penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik untuk membandingkan data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data. Analisis data mengacu pada pendapat Miles dan Huberman dalam Sugiyono, (2023), yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga, data yang diperoleh dapat disajikan secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian. Data wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian, sedangkan data observasi dan angket dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat literasi digital siswa berdasarkan kriteria penilaian yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Literasi Digital

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat kurang

Sumber : Modifikasi, Hidayat dkk., (2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 185 Palembang pada siswa kelas IV untuk mendeskripsikan literasi digital siswa dengan ketujuh indikator antara lain mengakses informasi, memahami informasi, memuat Kembali informasi, mengkomunikasikan informasi, mengevaluasi informasi, pemahaman sosial budaya, dan kemanan informasi, melalui penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch* membantu siswa lebih aktif, tertarik, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan animasi dan tampilan interaktif pada *Scratch* juga membantu siswa dalam memahami materi, menyampaikan kembali informasi, serta meningkatkan antusias siswa selama pembelajaran IPAS berlangsung. Penggunaan *Scratch* juga mendukung literasi digital siswa meskipun penggunaan perangkat dilakukan secara bergantian.



Gambar 1. Observasi Siswa

Observasi dilakukan untuk mengetahui literasi digital siswa kelas IV selama penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS. Hasil observasi berdasarkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan respons siswa saat penggunaan *Scratch* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Observasi Siswa

Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi
Fokus pada tampilan *Scratch*	4	Sebagian besar siswa fokus memperhatikan tampilan *Scratch*.
Menjelaskan isi animasi	3	Siswa mampu menjelaskan isi animasi secara sederhana.
Menyampaikan ide	3	Siswa mulai berani menyampaikan ide.
Menyampaikan informasi	3	Siswa dapat menyampaikan informasi dengan cukup jelas
Membedakan informasi	3	Siswa mulai membedakan informasi yang benar dan kurang tepat.
Mendengarkan pendapat teman	4	Siswa mendengarkan pendapat teman saat diskusi
Menjaga data pribadi	3	Siswa memahami pentingnya menjaga data pribadi.
Rata-rata		**82,25%**
Kategori		**Sangat Baik**

(Sumber : Olah Data, 2026)

Berdasarkan tabel 2 hasil observasi, literasi digital siswa kelas IV melalui penggunaan *Scratch* berada pada kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 82,25%. Pada aspek fokus pada tampilan *Scratch*, siswa terlihat memperhatikan pembelajaran dengan baik meskipun penggunaan perangkat dilakukan secara bergantian dan siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Pada aspek menjelaskan isi animasi dan menyampaikan ide, siswa sudah mampu menjelaskan isi animasi serta mulai berani menyampaikan ide meskipun masih sederhana. Pada aspek menyampaikan informasi dan membedakan informasi, siswa mulai mampu menyampaikan serta membedakan informasi yang diperoleh dari *Scratch*.

Selanjutnya, pada aspek mendengarkan pendapat teman dan menjaga data pribadi, siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman serta mulai memahami pentingnya menjaga keamanan informasi digital.



Gambar 2. Wawancara Bersama Wali Kelas

Berikut penjelasan hasil dari wawancara Bersama wali kelas IV SD Negeri 185 Palembang (RO) :

Peneliti bertanya kepada wali kelas, "*Menurut Ibu apakah siswa dapat menemukan informasi penting dari materi yang ditampilkan melalui proyektor atau media digital bu?*"

WK menjawab, "*Siswa sudah lumayan bisa dan lebih fokus.*"

Peneliti bertanya, "*Apa pertimbangan Ibu dalam memilih informasi yang layak ditampilkan?*"

WK menjawab, "*Kemampuan siswa berbeda-beda, ada yang cepat paham, ada yang masih perlu penjelasan ulang.*"

Peneliti bertanya, "*Apakah siswa dapat menceritakan kembali materi dengan bahasanya sendiri?*"

WK menjawab, "*Sebagian sudah bisa, meski sederhana.*"

Peneliti bertanya, "*Apakah siswa berani menyampaikan hasil pengamatan di depan kelas?*"

WK menjawab, "*Ada yang percaya diri, ada yang masih malu.*"

Peneliti bertanya, "*Bagaimana Ibu menilai pemahaman siswa terhadap materi?*"

WK menjawab, "*Masih perlu latihan membedakan informasi yang benar dan kurang tepat.*"

Peneliti bertanya, "*Bagaimana sikap siswa saat menggunakan media secara bergantian?*"

WK menjawab, "*Cukup baik, tetapi perlu diingatkan untuk tertib.*"

Peneliti bertanya, "*Apakah siswa sudah memahami penggunaan laptop secara aman?*"

WK menjawab, "*Sebagian sudah, tapi masih perlu bimbingan dan pendampingan dari guru selama pembelajaran berlangsung.*"

Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran karena membantu siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan lebih mudah memahami materi. Penggunaan animasi dan tampilan interaktif pada *Scratch* juga membuat siswa lebih antusias serta meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Namun, masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat, penggunaan laptop secara bergantian, perlunya pendampingan guru, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi.

Penelitian ini juga menggunakan angket untuk mengetahui kemampuan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri 185 Palembang melalui penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS.



Gambar 3. Siswa Kelas IV SDN 185 Palembang Mengisi Angket

Hasil angket yang telah diberikan menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa melalui penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS berada pada kategori baik dan sangat baik. Adapun hasil angket siswa disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Angket Literasi Digital Siswa

Indikator	Persentase	Kategori
Mengakses informasi	84,89%	Sangat Baik
Memahami informasi	81,25%	Sangat Baik
Memuat kembali informasi	76,07%	Baik
komunikasi informasi	82,30%	Sangat Baik
Menilai informasi	83,84%	Sangat Baik
Pemahaman sosial budaya	94,76%	Sangat Baik
Keamanan informasi	87,50%	Sangat Baik
Rata-rata	**84,57%**	**Sangat Baik**

(Sumber : Olah Data, 2026)

hasil angket pada Tabel 3 literasi digital siswa melalui penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS memperoleh rata-rata persentase sebesar 84,57% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Scratch* mampu mendukung pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa kelas IV SD Negeri 185 Palembang serta membantu siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator mengakses informasi memperoleh persentase sebesar 84,89% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali dan memahami informasi yang ditampilkan melalui media digital. Indikator memahami informasi memperoleh persentase 81,25% dengan kategori sangat baik karena siswa mampu memahami isi materi dan menjelaskan kembali informasi yang diperoleh melalui *Scratch*. Sementara itu, indikator memuat kembali informasi memperoleh persentase 76,07% dengan kategori baik, karena masih terdapat siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan kembali materi yang dipahami.

Selanjutnya, indikator komunikasi informasi memperoleh persentase sebesar 82,30% dengan kategori sangat baik, terlihat dari keaktifan siswa dalam bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran. Indikator mengevaluasi informasi memperoleh persentase sebesar 83,84% dengan kategori sangat baik karena siswa mampu membedakan kebutuhan dan keinginan sesuai materi pembelajaran. Indikator pemahaman sosial budaya memperoleh persentase tertinggi sebesar 94,76% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa mampu menghargai teman dan bekerja sama saat penggunaan perangkat digital dilakukan secara bergantian. Adapun indikator keamanan informasi memperoleh persentase sebesar 87,50% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa telah memahami pentingnya menjaga data pribadi dan menggunakan media digital secara aman.

Secara keseluruhan, penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS mampu mendukung keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta menunjukkan literasi digital siswa yang baik.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS mampu mendukung perkembangan literasi digital siswa kelas IV di SD Negeri 185 Palembang. Meskipun penggunaan laptop dilakukan secara bergantian, siswa tetap menunjukkan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Siswa tidak hanya menggunakan media digital, tetapi juga belajar memahami informasi, menyampaikan kembali

informasi, bekerja sama, serta menggunakan perangkat secara aman. Penggunaan *Scratch* yang memuat gambar, animasi, suara, dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih antusias dibanding pembelajaran konvensional.

Pada indikator mengakses informasi, siswa sudah mampu menggunakan *Scratch*, membuka aplikasi, mengikuti petunjuk, serta memanfaatkan fitur dasar meskipun beberapa siswa masih memerlukan pendampingan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Murjainah dkk., (2023) dan Arafat dkk., (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital membantu siswa memperoleh informasi dan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar.

Pada indikator memahami informasi, siswa mampu memahami materi yang disampaikan melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif pada *Scratch*. Penggunaan media digital membantu siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Naimah dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada indikator memuat kembali informasi, pembelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku siswa sudah mulai mampu menjelaskan kembali isi materi, informasi dan langkah pembelajaran yang telah dipelajari meskipun belum seluruhnya sempurna. Hasil ini sejalan dengan penelitian Monalisa dkk., (2024) yang menyatakan bahwa media digital membantu siswa mengolah dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh.

Pada indikator mengkomunikasikan informasi, siswa aktif berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran. Penggunaan laptop secara bergantian juga mendorong interaksi sosial antarsiswa. Temuan ini sesuai dengan penelitian Murjainah dkk., (2025) yang menunjukkan bahwa literasi digital mendukung kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa.

Pada indikator mengevaluasi informasi, siswa mulai mampu membedakan informasi yang sesuai, memahami isi materi, serta memberikan tanggapan sederhana terhadap informasi yang diperoleh. Hasil ini sejalan dengan penelitian Arafat dkk., (2024) yang menunjukkan

bahwa media digital membantu kemampuan siswa dalam memahami dan menilai informasi.

Pada indikator pemahaman sosial budaya, siswa menunjukkan sikap kerja sama, saling membantu, dan menghargai teman selama penggunaan perangkat secara bergantian. Temuan ini sesuai dengan penelitian Hetilaniar dkk., (2023) yang menjelaskan bahwa literasi digital juga mencakup aspek sosial dan etika dalam penggunaan teknologi.

Pada indikator keamanan informasi, siswa mulai memahami penggunaan media digital secara aman, seperti menjaga identitas pribadi dan menggunakan perangkat secara hati-hati meskipun masih memerlukan arahan guru. Siswa juga mulai menunjukkan sikap lebih berhati-hati saat menggunakan perangkat digital serta memahami pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini sejalan dengan penelitian Murjainah dkk., (2022), yang menjelaskan bahwa keamanan informasi merupakan bagian penting dalam literasi digital siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, penggunaan *Scratch* pada Penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku mampu mendukung penguatan literasi digital siswa kelas IV di SD Negeri 185 Palembang. Meskipun masih terdapat keterbatasan sarana dan penggunaan perangkat secara bergantian, *Scratch* tetap dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung literasi digital siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SD Negeri 185 Palembang mendukung kemampuan literasi digital siswa selama pembelajaran. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengakses informasi, memahami informasi, menyampaikan kembali, mengkomunikasikan, menilai, informasi, pemahaman sosial budaya, dan kemanan informasi. Hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Namun, siswa masih memerlukan bimbingan dalam penggunaan teknologi secara tepat dan aman.

DAFTAR PUSTAKA

Arafat, Y., Heldayani, E., & Sukma, R. O. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(4), 2633–2634. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8167

Arafat, Y., Tri, R. G., & Selegi, S. F. (2025). Pengaruh literasi digital menggunakan metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang. *Journal of Elementary Education*, *08*(02), 241–242.

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika, Rachma Nurfitria, Yosi Anggia Margaret Tambunan, & Nurdiansyah, N. (2024). Implications of Educational Digital Media *Scratch* Games in Social Sciences Learning for Primary School Student Motivation. *Journal of Educational Research*, *2*(1), 2–11. https://doi.org/10.61166/elm.v2i1.50

Hetilaniar, Rokhman, F., & Rahayu Pristiwati. (2023). Dari Dunia Offline Ke Online: Merangkul Literasi Digital. *PEMBAHSI Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *13*(1), 1–3. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v13i1.11936

Hidayat, D., Satyani, I. S. C., Amalia, P. A., & Dewasandra, S. A. (2024). Digital Literacy of Elementary School Students Based on Sundanese Culture. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, *8*(2), 445–449. https://doi.org/10.29240/jsmp.v8i2.11720

Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 1953–1963. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602 ISSN

Murjainah, Nurhasana, P. D., Selegi, S. F., Agustina, E., Putri, D. M., & Siregar, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Digital dan Implementasinya Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(6), 1715–1717. https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i6.16075

Murjainah, Syaflin, S. L., & Ferawati, Y. E. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Web Muatan Ipa Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1654–1655. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9241

Murjainah, Utami, K., Yunita, I., Citra, M., Jocanis, W., & Aisyah, N. (2025). Analisis Implementasi Literasi ICT Dalam Pembelajaran Siswa Kelas Tinggia Di SD IT Mush'ab Bin Umair Pada Era Digital. *Jurnal Basataka (JBT)*, *8*(4–5).

Naimah, Muttaqin, M. F., & Meilina. (2024). Implementasi Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *7*, 91. https://doi.org/https://doi.org/10.2

3887/jippg.v7i1.75992

Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Jurnal Perspektif*, 197–199. https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32

Purba, D. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Scratch* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 5 Lumban Pinggol. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)*, *4*, 1–2. https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

Putro, Y. T. M., & Astuti, R. (2024). Penerapan *Scratch* dalam Pembelajaran Coding Siswa Sekolah Dasar. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, *1*(4), 21. https://doi.org/10.47134/emergent.v1i4.37

Rizal, C., Rosyidah, U. A., Akbar, M. R., Hidayat, L., Setiawan, J., Ilham, A., Yunus, R., Wardhani, A. K., Rahajeng, E., Nay, F. A., Irawan, J. D., Muflihah, Y., & Asari, A. (2022). *Literasi digital* (M. P. Ari Yanto (ed.)). PT Global Eksekutif Teknologi.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (Ed.), *Alfabet* (Edisi Kedu). Alfabeta.

Wahyuningsih, S. (2021). Modul literasi digital di sekolah dasar. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.